www.4righe.it/ars

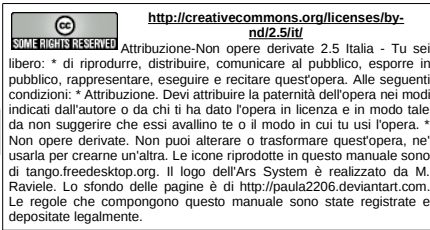
Gregari 1.0

1.0 Introduzione: Il gregario è una figura che la letteratura e il cinema hanno sempre messo in secondo piano, eppure cosa ne sarebbe stato di Zorro senza il suo destriero Tornado? Don Chisciotte senza Sancho Panza? E Brancaleone senza Aquilante?
In questa espansione saranno illustrate le regole per creare un gregario e giocarlo all'interno delle proprie avventure.

Illustrazione di Cloudecomics.it

2.0 Creazione del gregario: Il gregario nasce dalla sottrazione di una percentuale (minimo 15%) secondaria dal 100% di creazione da cui il giocatore determina le Attitudini del proprio personaggio (v. Manuale Base).
Si inizia a creare il gregario stabilendo, all'interno della percentuale secondaria sottratta, le tre Attitudini principali (Corpo, Destrezza, Mente, con valore minimo del 5%) e si procede esattamente come per la creazione di un nuovo personaggio. Il gregario avrà una scheda separata da quella del personaggio, pur essendo nelle mani dello stesso giocatore.
Nel caso in cui personaggio e gregario si creino nello stesso momento il gregario può aumentare o diminuire la propria percentuale di creazione tramite le percentuali extra date dai difetti di razza sia propria che del personaggio che lo crea. Il personaggio, al contrario, non può usufruire di eventuali percentuali extra date dai difetti razziali del gregario.

Esempio: Durante la creazione di Hal Wilson, cowboy del vecchio west, il giocatore sacrifica 30% in fase di creazione per creare il fido cavallo Terence, al quale distribuisce equamente le percentuali di Attitudine: 10% Corpo (con Arti: Attacco mischia con zoccoli, correre), 10% Destrezza (con Arti: Nascondersi, , 10% Mente (con Arti: Ascoltare, fiutare).

Niente vieta al personaggio di **trovare una creatura e farne il proprio gregario** nel corso di una avventura, a patto che la creatura scelta sia libera da altri vincoli (non può essere già gregario di un altro personaggio) e in un rapporto di cieca fiducia e accondiscendenza con il personaggio, quindi disposta a seguirlo nelle sue avventure. Il giocatore sottrae la percentuale desiderata (diminuendo in modo equo tutte le Attitudini e le Arti del personaggio) e inizia la creazione del proprio gregario utilizzando le peculiarità razziali della creatura trovata.

L'anziano mago Bastian decide di prendere con se un gregario per essere aiutato nelle sue avventure. Trova ed addestra il gufo Quix che col tempo diventa come parte di se e così grazie al loro legame empatico Bastian può farsi guidare nella notte dal gufo o mandarlo a perlustrare il sentiero volando.

Si evince facilmente che avere un gregario è una potenzialità maggiore alla portata di tutti ma è consigliata a dei personaggi con una grande esperienza (e che quindi fanno affidamento più sulle singole Arti che non sulle intere Attitudini) o con una percentuale di creazione elevata (data dai difetti di razza).

3.0 Il gregario in azione: C'è un profondo legame tra il personaggio e il gregario generato: Il personaggio vede il gregario come un'altra parte di se, una creatura molto importante su cui fare affidamento e di cui si vuol prendere la massima cura. Per quanto possano essere diversi, personaggio e gregario riescono a comunicare tramite un contatto empatico simile ad una connessione mentale e quindi agire in piena sintonia.
Il gregario non sarà da interpretare come una pedina sacrificabile o un mezzo comodo, ma come una seconda parte del personaggio ed infatti sarà gestito e interpretato direttamente dal giocatore. Questo in termini pratici di gioco è un considerevole vantaggio.
All'interno del gioco il gregario è un personaggio come tutti gli altri, che stabilisce il suo turno tramite il confronto dell'Attitudine Destrezza ed ha 3 azioni per turno, tutto secondo le regole del Manuale Base.

3.1 Esperienza e miglioramento: Il gregario riceve la sua percentuale di esperienza dall'esperienza acquisita dal personaggio. L'utilizzo e l'apprendimento di nuove Arti seguono esattamente quanto descritto nel Manuale Base per tutti i personaggi.

Per aver sconfitto i guerrieri della Mano Rossa il cowboy Hal Wilson guadagna 20% di esperienza, di cui il giocatore assegna 10% al suo cavallo Terence. 5% sono spesi per aumentare l'Arte Attacco in mischia con zoccoli (C) e 5% per aumentare l'Arte Fiutare (M).

3.2 Morte del gregario: La morte del gregario rappresenta per il giocatore la perdita irrimediabile di una considerevole parte della propria percentuale di Attitudini e per il personaggio la perdita di un compagno d'avventura ineguagliabile.
Come descritto al capitolo 2.0 è possibile acquisire nuovi gregari, scelti dalle creature incontrate, sottraendo una nuova percentuale secondaria e ricominciando la creazione.

Il mago Bastian percepì la morte del gufo Quix con un senso di spossatezza e profonda tristezza, decise di dedicare due giorni di lutto all'amico ormai perso. Anche il giocatore tenne a stento le lacrime, vedendo sfumare il 40% di creazione utilizzato nel creare il gufo Quix.

4.0 Esempio di gregari: Proponiamo alcuni esempi di gregari già pronti per essere scelti e interpretati. Le percentuali delle Attitudini saranno da ricalcolare a seconda della percentuale che il giocatore decide di utilizzare.

Razza	Percentuali	Arti consigliate
Cane	- Taglia 2 (+10%) - Postura garrese (+10%) - Zanne 1d5 danni (-10%) - Visione notturna (-10%)	Attacco mischia con zanne [C] Nascondersi [D] Ascoltare [M] Orientamento [M] Osservare [M] Fiutare [M]
Cavallo	- Taglia 3 (-10%) - Postura garrese (+10%) - Zoccoli (2d5 danni, -20%)	Attacco mischia con zoccoli [C] Ascoltare [M] Orientamento [M] Osservare [M] Fiutare [M]
Coccodrillo	-Taglia 3 (-10%) Morso (2d5 danni, -20%) Scaglie (2d5 protezione, -20%) Branchie (-10%)	Attacco mischia con morso [C] Ascoltare [M] Lottare [C] Nuotare [C] Orientamento [M] Osservare [M] Fiutare [M]
Corvo	- Ali (-10%) - Becco (-10%, 1d5 danni) - Taglia 2 (+10%)	Attacco mischia con becco [C] Nascondersi [D] Utilizzare ali [D] Ascoltare [M] Orientamento [M] Osservare [M]
Drago	- Taglia 5 (-30%) - Postura garrese (+10%) - Soffio di fuoco (2d10 danni da fuoco, -40%)	Attacco distanza con soffio di fuoco [D] Acrobazia [D] Nascondersi [D] Ascoltare [M] Orientamento [M] Osservare [M] Fiutare [M]
Droide HF-01	- Taglia 2 (+10%) - Materiale ferro (-40%) - Visione infrarossi (-20%)	Attacco distanza con pistole [D] Nascondersi [D] Ascoltare [M] Conoscenza computer [M] Osservare [M]
Gatto	- Taglia 2 (+10%) - Postura garrese (+10%) - Artigli 1d5 danni (-10%) - Visione notturna (-10%)	Attacco mischia con artigli [C] Acrobazia [D] Nascondersi [D] Ascoltare [M] Orientamento [M] Osservare [M] Fiutare [M]
Golem di pietra	- Taglia 4 (-10%) - Materiale pietra (-30%)	Attacco mischia con zanne [C] Nascondersi [D] Ascoltare [M] Orientamento [M] Osservare [M]
Gufo	- Taglia 2 (+10%) - Ali (-10%) - Becco -10% (1d5 danni) - Visione notturna (-10%) - Piumaggio (-10%, 1d5 protezione)	Attacco mischia con becco [C] Nascondersi [D] Utilizzare ali [D] Ascoltare [M] Orientamento [M] Osservare [M]
Lupo	- Taglia 3 (-10%) - Postura garrese (+10%) - Artigli 1d5 danni (-20%) - Morso 1d5 danni (-20%) - Visione notturna (-10%)	Attacco mischia con artigli [C] Attacco mischia con morso [C] Nascondersi [D] Ascoltare [M] Osservare [M] Fiutare [M]
Serpente	- Postura strisciante (-10%) - Taglia 2 (+10%) - Morso (2d5 danni, -20%)	Attacco mischia con morso [C] Nascondersi [D] Ascoltare [M] Osservare [M]
Scorpione	- Taglia 1 (+20%) - Postura garrese (+10) - Chele (2d5 danni) - Carapace (2d5 protezione) Pungiglione (2d5 danni)	Attacco mischia con chele [C] Attacco mischia con pungiglione [C] Nascondersi [D] Osservare [M] Senso tattile [M]
Tigre	- Taglia 4 (-10%) - Postura garrese (+10%) - Artigli 2d5 danni (-20%) - Morso 2d5 danni (-20%) - Visione notturna (-10%)	Attacco mischia con artigli [C] Attacco mischia con morso [C] Nascondersi [D] Ascoltare [M] Osservare [M] Fiutare [M]